

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN  
KOGNITIF ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA MANYARAN  
TAHUN AJARAN 2016/2017**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh:

**Dinda Yuswara Gita**

**A520130043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2017**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini,

Nama : Dinda Yuswara Gita

NIM : A520130043

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Proposal Skripsi : Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina Manyaran Tahun Ajaran 2016/2017.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggungjawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan berlaku.

Surakarta, 16 Mei 2017

Yang membuat pernyataan,



Dinda Yuswara Gita

NIM. A520130043

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN  
KOGNITIF ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA MANYARAN  
TAHUN AJARAN 2016/2017.**

Diajukan Oleh:

**Dinda Yuswara Gita**

**A520130043**

Artikel Publikasi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhamamdiyah Surakarta untuk dipertanggungjawabkan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 12 Mei 2017



(Dra. Surtikanti, S.H., M. Pd)

NIK. 155

HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI

**“PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN  
KOGNITIF ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA MANYARAN  
TAHUN AJARAN 2016/2017”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**Dinda Yuswara Gita**

**A520130043**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari **Selasa, 23 Mei 2017**

Susunan Dewan Penguji

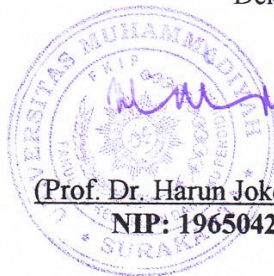
1. Dra. Surtikanti, S.H, M.Pd
2. Drs. Haryono Yuwono, SE., M. Pd
3. Dr. Darsinah M.Si

()  
()  
()

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



(Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum)  
**NIP: 196504281993031001**

### **Halaman Motto**

“Ridha Allah tergantung pada ridha orang tua”

(Hasan at-Tirmizi)

“Lebih baik pusing banyak kerjaan dari pada pusing tidak punya kerjaan”

(Djalal Fuadzi)

“Jadi diri sendiri dan jangan jadi orang lain walaupun terlihat lebih baik dari kita”

(Penulis)

“Do the best and always pray”

(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

Ayah Agung Eko Rahanto dan Ibu Sri Utami, terimakasih atas segala doa, semangat yang tak henti-hentinya kalian berikan, ketulusan yang telah kalian berikan adalah salah satu hasil perjuangan untuk membahagiakan kalian.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Negeri Pembina Manyaran Tahun Ajaran 2016/2017.

Dalam skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian.
2. Bapak Drs. Ilham Sunaryo, M. Pd. AUD, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta dan selaku pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan dan saran.
3. Ibu Dra. Surtikanti, S.H, M.Pd, selaku dosen pembimbing utama dalam membimbing dan memberikan pengarahan untuk penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Guru (Ibu Sri Widiyatmi S.Pd, Ibu Zaidatut Taufiqoh S.Pd AUD, ibu Aditya Yousmanasari S.Pd dan ibu Septina Krissnawathi S.Pd,) TK Negeri Pembina Manyaran Kabupaten Wonogiri yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan riset guna menyusun skripsi dan telah membantu penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti.
5. Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu dan memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
6. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta angkatan 2013, terimakasih atas dukungan dan kebersamaanya selama ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan dari semua pihak.

*Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Surakarta, Mei 2017

Penulis

Dinda Yuswara Gita



## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul .....</b>	<b>i</b>
<b>Halaman Pernyataan .....</b>	<b>ii</b>
<b>Halaman Persetujuan .....</b>	<b>iii</b>
<b>Halaman Pengesahan .....</b>	<b>iv</b>
<b>Halaman Motto .....</b>	<b>v</b>
<b>Halaman Persembahan .....</b>	<b>vi</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Tabel .....</b>	<b>xi</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xii</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>xiii</b>
<b>Abstrak .....</b>	<b>xiv</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJUAN PUSTAKA</b>	
A. KAJIAN TEORI .....	7
1. Perkembangan Kognitif .....	7
a. Pengertian Perkembangan .....	7
b. Pengertian Kognitif .....	7
c. Pengertian Perkembangan Kognitif .....	8
d. Tahap Perkembangan Kognitif .....	8
e. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif .....	10
f. Tingkat Perkembangan Kognitif.....	11
g. Indikator Perkembangan Kognitif .....	11

2. Permainan <i>puzzle</i> .....	13
a. Pengertian Permainan .....	13
b. Pengertian <i>puzzle</i> .....	14
c. Manfaat Permainan <i>Puzzle</i> .....	14
d. Jenis-jenis Permainan <i>Puzzle</i> .....	15
3. Peranan <i>puzzle</i> dalam melatih perkembangan kognitif anak .....	17
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	18
C. Kerangka Berpikir .....	19
D. Hipotesis .....	20

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Desain Penelitian .....	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	24
C. Subjek Penelitian .....	25
D. Definisi Operasional Variabel .....	25
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	26
F. Teknik Analisis Data .....	31

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data .....	35
B. Hasil Analisis Data .....	42
C. Pembahasan .....	43
D. Keterbatasan Penelitian .....	44

### **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	45
B. Implikasi .....	45
C. Saran .....	46

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

2.1 Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif .....	8
2.2 Tabel Indikator Perkembangan Kognitif .....	11
2.3 Tabel Indikator Perkembangan Kognitif .....	13
2.4 Perbedaan Dan Persamaan Variabel Penelitian Terdahulu .....	19
3.1 Rencana Jadwal Penelitian .....	25
3.2 Rincian Indikator .....	28
3.3 Rincian Indikator Perkembangan Kognitif Menjadi Butir Amatan .....	28
4.1 Daftar pendidik TK Negeri Pembina Manyaran .....	36
4.2 Distribusi Frekuensi Data Perkemngangan Kognitif Anak Sebelum Dilakukan Eksperimen .....	39
4.3 Distribusi Frekuensi Data Perkemngangan Kognitif Anak Setelah Dilakukan Eksperimen .....	40
4.4 Perbandingan Hasil Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Dan Setelah Dilakukan Eksperimen .....	42

## **DAFTAR GAMBAR**

2.1 Kerangka Berpikir Permainan Puzzle .....	19
3.1 Desain Penelitian .....	23
4.1 Histogram Data Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Dilakukan Eksperimen .....	39
4.2 Histogram Data Perkembangan Kognitif Anak Setelah Dilakukan Eksperimen.	41

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran

Lampiran 1 Rencana Kegiatan

Lampiran 2 Data Anak TK Negeri Pembina Manyaran

Lampiran 3 Deskripsi Level Kinerja

Lampiran 4 Deskripsi Observasi Awal Perkembangan Kognitif Anak

Lampiran 5 Tabulasi Skor Observasi Awal Perkembangan Kognitif Anak

Lampiran 6 Deskripsi Observasi Akhir Perkembangan Kognitif Anak

Lampiran 7 Tabulasi Skor Observasi Akhir Perkembangan Kognitif Anak

Lampiran 8 Data Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Eksperimen

Lampiran 9 Data Perkembangan Kognitif Anak Sesudah Eksperimen

Lampiran 10 Tabulasi Perbandingan Skor Hasil Observasi Awal dan Akhir Perkembangan Kognitif Anak

Lampiran 11 Perbandingan Hasil Observasi Awal dan Akhir Perkembangan Kognitif Anak

Lampiran 12 Interval

Lampiran 13 uji T-Test

Lampiran 14 Dokumentasi Foto Perkembangan Kognitif Anak

Lampiran 15 Surat Izin Riset

Lampiran 16 Surat Keterangan Riset

Lampiran 17 Jadwal Bimbingan

## ABSTRAK

Dinda Yuswara Gita/ A520130043. **PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA MANYARAN TAHUN AJARAN 2016/2017.** Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhamamdiyah Surakarta. Mei, 2017.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Negeri Pembina Manyaran. Penelitian ini menggunakan Desain Pre Eksperimental (*Pre-Eksperimental Designs*) yaitu dengan *One-Group Pretest-Posttest Design* sebagai desain penelitian. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan t-test menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan secara statistik dilihat pada nilai  $t_{hitung} -25,572 \leq t_{tabel} 1,721$ ,  $t_{hitung}$  dapat dilihat pada table statistik pada signifikasi 0,05 dengan derajat kebebasan (df)  $n-1$  atau  $22-1=21$ . Karena nilai  $t_{hitung} -25,572 \leq t_{tabel} 1,721$  dan signifikasi 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di Tk Negeri Pembina Manyaran Tahun Ajaran 2016/2017.

Kata kunci: Perkembangan Kognitif, Permainan Puzzle

## **ABSTRACT**

Dinda Yuswara Gita/ A520130043. ***THE INFLUENCE OF THE PUZZLE GAME ON THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILD IN GROUP B AT TK NEGERI PEMBINA MANYARAN IN THE ACADEMIC YEAR OF 2016/2017.*** Research Paper. Teacher training and Educational Faculty of Universitas Muhammadiyah Surakarta. May 2017.

*The purpose of this research was to determine the effect of puzzle game on cognitive development of children in group B in TK Negeri Pembina Manyaran. This research used Experimental Pre Design (Pre-Experimental Designs) with One-Group Pretest-Posttest Design as a design study. Data collection techniques from this research are observation, interview, and documentation. Based on the result of data analysis using t-test shows that the difference is very statistically seen at count -25,572  $\leq$  ttable 1,721, ttable can be seen in statistical table at 0.05 significance with degree of validity (df) n-1 or 22-1 = 21. Because the value of tcount -25,572  $\leq$  tabel 1,721 and significance 0,05 (0,00 < 0,05), then Ho is rejected and Ha accepted. So it can be concluded that there is a there the influence of the puzzle game on the cognitive development of child in group B at tk negeri pembina manyaran in the academic year of 2016/2017*

**Keywords :** cognitive develop, puzzle game